

## 艺术学研究：青年亚文化专题研究

# 亚文化呈现与表达的新景观 ——青年亚文化热点现象述评

严万祺，丁 飞

**摘 要：**网络媒介飞速发展，主文化欣欣向荣，青年亚文化也毫不逊色。富有创造力和想象力的青年群体进行着多种文化实践，热点现象层出不穷。网络追星、网络“丧文化”、网络综艺、网络游戏等新形式的网络青年文化迅猛发展。网络技术为亚文化的发展提供了强大动力，亚文化也因此呈现出新景观。

**关键词：**亚文化；网络技术；热点现象；景观

**作者简介：**严万祺，常熟理工学院计算机科学与工程学院讲师，苏州大学传媒学院博士研究生；丁飞，苏州大学传媒学院硕士研究生。

**基金项目：**全国高等学校计算机教育研究会一般项目“基于新工科建设的数字媒体专业创新实践体系研究”（研究会函〔2018〕01）；常熟理工学院高等教育教学改革研究课题一般项目“面向数媒专业的基于大数据的个性化智慧实践体系研究”（JXG2018026）。

**中图分类号：**G122；G206 **文献标志码：**A **Doi：**10.3969/j.issn.2095-042X.2019.03.012

近年来，中国的文化发展势头良好，涌现了一大批文化热点，也留下了许多难忘的文化记忆。从《中国诗词大会》到《国家宝藏》，文化类节目广获好评；《战狼Ⅱ》以近60亿的票房刷新了中国影史纪录；现象级电视剧《人民的名义》横空出世；甲骨文入选《世界记忆名录》……这一系列文化成果令人瞩目。同时，文化产业也保持着良好的增长势头。2018年数据显示，以“互联网+”为主要形式的文化信息传输服务业营业收入为89 257亿元，比上年增长8.2%；文化制造业营业收入为38 074亿元，比上年增长4.0%；文化批发和零售业收入为16 728亿元，比上年增长4.5%；文化服务业收入为34 454亿元，比上年增长15.4%<sup>[1]</sup>。在主流文化的引领下，本土文化日渐繁荣。同时值得注意的是，与之共舞的亚文化也在以若即若离的方式为文化发展输送活力、贡献力量，并对主流文化形成冲击，进而成为当代文化中不容忽视的景观，而这场亚文化盛宴的主角正是最富创造力与想象力的青年群体。

近些年，面对种种新潮流、新概念、新现象，年轻人纷纷选择迎难而上，狂欢其中。一场淘宝造物节的购物“派对”成为展现青年流行文化的新坐标；一组网络“丧文化”语汇的互动分享加深了青年间的群体认同；一档名为《中国有嘻哈》的网络综艺节目掀起了一轮青年群体追逐嘻哈时尚的浪潮。此类青年群体所积极参与的文化实践活动，已经越发展现出承载风格意义、实现身份认同、对抗与疏离主流社会等一系列的亚文化表征。

## 一、打破单向度：网络追星的兴起

2017年,一则关于女孩追星的新闻走红各大网络社交平台。这位女孩名叫龚玉雯,被网友们称作“虹桥一姐”,其凭借终日沉溺于追星的疯狂举动,让“追星”这个不再新鲜的话题再次成为人们热议的焦点。“追星”一词是用来形容粉丝对明星偶像的崇拜行为,追星群体被称作“追星族”。在媒介发展、技术革新、观念更迭的过程中,明星类型和追星方式都在悄然发生变化。本土明星类型从新中国成立初期的单一化与精英化,发展为现如今的多元化与大众化;而追星方式亦随着网络媒介的兴起,正从线下转变为线上线下相结合。

《2018年中国青年人兴趣社交白皮书》显示,当代青年兴趣分布广泛且多元,具备互联网属性的显著特征。处在这一范围内的活跃用户占总调查人数的81.2%,体现了这一群体在网络社交平台的兴趣偏好。网络媒介本身具有即时传播、实时互动、信息丰富等特点,以青年为主体的追星族,如今正是通过移动互联网与偶像建立起联系的纽带。有别于传统媒介信息的单向度传播,便捷的网络渠道使青年能够主动获得更多关于偶像的信息,进而迅速且全方位地认识偶像,从而加深对偶像的情感依随。另外,青年还可以通过在偶像的官方网站、微博上浏览日志,给偶像留言评论等方式与他们展开互动。由此可见,网络媒介确实拉近了青年与偶像之间的距离,甚至提供了青年直接与偶像交流的可能,网络空间的追星方式也俨然成为青年直接参与偶像日常工作、生活的一种全新方式。

在网络空间中,越来越多的追星族已经不再局限于通过关注、点赞、评论等互动模式来表达对于偶像的崇拜,包括“王道”与“耽美”等类型在内的文本生产已经成为突破互动局限的新兴追星方式。这种追星方式的兴起源自青年所崇拜的偶像数量的变化。在一部影视作品中,当粉丝同时喜欢上剧中两位关系亲密的同性角色,这种偶像崇拜现象被称作“王道”。粉丝们对于“王道”的界定是建立在友情之上的,而“耽美”则更进一步上升至同性间的爱恋。如今这两类文化实践,已经延伸至诸多媒介领域,包括小说、歌曲、动漫、游戏、广播剧等文本形式。相较于“王道”类文本,“耽美”类作品则更为流行,因为此类文本某种程度上满足了青年对爱情的幻想,并且契合了这一群体的猎奇心理。以2017年现象级电视剧《人民的名义》为例,以剧中陈海与侯亮平的配对创作而成的同人视频系列,就是其中具有代表性的耽美文本。视频分为“怦怦敌”“回忆杀”“大团圆”诸集,通过对原电视剧的剪辑与重构,建立起了新的爱情叙事。一面是高人气的偶像组合,一面是新鲜刺激的纯爱主题,耽美文本打破了世俗的羁绊,建构起了新的意义。

伴随着近几年全息投影技术的成熟,一种新的明星类型出现,那就是从二次元文化中走出来的虚拟偶像。据报道,“国内仅2017年就诞生了14名虚拟偶像,超过往年数量的总和;2018年,虚拟偶像及组合数量更是突破30位,横跨了音乐、漫画、游戏等多个领域”<sup>[2]</sup>。在真人选秀节目《明日之子》中,一位名叫“荷兹”的虚拟选手就惊艳出场,与其他真人选手同台竞技。另外,虚拟偶像洛天依也在上海梅赛德斯-奔驰文化中心举行了个人第二场演唱会。作为本土版的“初音未来”,洛天依成为中国许多“90后”“00后”的偶像。粉丝们不仅可以通过cosplay与洛天依“融为一体”,甚至还可以为其创作同人小说,其中具有代表性的同人作品有《绝世洛妃》《三月

雨》《依身边有音》等。与同人文相比,为洛天依创作的音乐作品则更具影响力。粉丝 ilem 所创作的 MV 作品《普通 DISCO》,在 B 站(bilibili.tv)播放量超过 600 万,《达拉崩吧》《阴阳先生》《深夜诗人》等点击量亦均过百万。综合来看,与传统偶像相比,虚拟偶像更加接近于偶像的原始设定。虚拟偶像不易受负面新闻的干扰与影响,这样便使得他们能够拥有更高的可塑性。同时,粉丝在与他们的互动中也能够感受到更为强烈的参与感。

当然不论是虚拟偶像还是现实偶像,青年追星的动因无外乎四个方面。首先是源于追寻完美自我的需要。青年在成长过程中,对于自我的认知还不成熟,因此他们非常需要通过寻找理想的自我化身来建构自我认同。适时出现的偶像,成了青年理想自我的最佳心理投射对象。其次是源于情感归属的需要。青年在摆脱父辈束缚、追求独立的同时,也需要获取新的情感归属来填补一度依赖父母所产生的情感空缺。再次是源于群体认同的需要。青年个体大多重视群体性交往,害怕被当作另类而受到孤立。作为从众心理的一种体现,追星成为联结群体与个体的桥梁。青年个体通过共同话题的谈论,获得群体认同,从而达到精神方面的安慰与满足。最后是源于追逐时尚的需要。当下的青年大多乐于成为流行时尚的“弄潮儿”,追星恰好为他们提供了这样一个发现流行趋势的重要途径。

随着网络时代的到来,信息传播的单向度被彻底打破,追星群体与偶像之间的双向互动得以实现。但追星族们逐渐走近偶像时,也需要警惕情感痴迷、单一重视物质消费、浅层欣赏等偏差行为的发生。同时,我们也应该认识到明星是在市场导向下被打造出来的,因而青年在追求个性、寻找自我方面的种种努力,也可能会随着这样的导向在无形之中被消解殆尽。

## 二、“丧文化”:一种青年群体的话语表达

2017 年 4 月底,一家名为“丧茶”的快闪奶茶店在上海闹市区开门迎客。令人感到诧异的是,在奶茶种类平平、调制口感平平、店员服务平平以及店内环境平平的情况下,年轻人购买的热情依旧高涨。无独有偶,两个月之后在北京三里屯,一场奇妙的街头市集派对奇葩开市,未见品牌发布、大咖助阵,但仍吸引了上万年轻人参与,场面火爆异常。这些商业行为借助的是同一种形式的青年亚文化,这就是近几年风靡于网络的“丧文化”。

“丧文化”最初可以追溯至 20 世纪 90 年代末流行于香港的“Hea”文化。在粤语中,“Hea”被用来指称做事随意敷衍、生活慵懒散漫、漫无目的地消磨时间等。“Hea”文化中颓废的生活方式与“丧文化”的内涵十分相似。“丧文化”是指目前流行于青年群体当中的带有颓废、绝望、悲观等情绪和色彩的语言、文字或图画,它是青年亚文化的一种新形式<sup>[3]</sup>。作为“丧文化”的核心字眼,“丧”(sàng)在《辞海》的字面含义为失去、丧亡<sup>[4]</sup>,可以引申出挫败、消极、逃亡的含义。“丧”作为一种文化,已经不再局限于本义,而带有更为丰富的文化内涵,也形成了一套专属的话语表达与行为表现方式,“葛优躺”就是其中十分具有代表性的“丧文化”符号。

“葛优躺”源自 1993 年国产情景喜剧《我爱我家》的剧照。剧中有个经典桥段:饰演游手好闲“二流子”的葛优侧身躺在沙发上,眼神无光,一副“生无可恋”的模样。该情境被网友截图,并配以“什么都不想干”“躺尸到死亡”“颓废到忧伤”等文字。“葛优躺”迅速风靡网络,掀起了一场大众娱乐狂欢。而针对某一具有“丧文化”特征的形象所进行的恶搞,并不仅仅局限

于中国的网络空间。早在2009年,一个嘴角下垂、双眼含泪、表情悲伤的青蛙形象就已经在美国流行起来。这只青蛙是艺术家马特·弗里于2005年创作的重口味漫画《男孩俱乐部》中的主人公Pepe,只因为网友把Pepe的嘴调转了一个方向,一张笑脸瞬间变作沮丧脸。借助这一极富感染力的形象,美国网友对其进行各种自嘲或相互调侃的再创作,悲伤的Pepe就此红遍美国的社交网络。秉持着娱乐至死精神的国内网友,随即把它与另外三个动漫形象马男波杰克、鲍比·希尔和四脚咸鱼并称为“‘丧文化’四大天王”。网友们通过对这些“丧文化”标志性符号的再创造,使这些形象完全脱离原有场景,并被有选择性地嵌入不同语境,表达着创造者即兴回应现实世界的各种态度<sup>[5]</sup>。同时,这些再创作作品也体现出“丧文化”所具有的亚文化集合体的特点,这其中就包括“御宅”文化中的消极懈怠、孤独自卑,“吐槽”文化中对现实的揭露和娱乐解构,“屌丝”文化中的自嘲与反讽。

在全球互联的大背景之下,我国青年借助网络接触到了来自日美等国的多元文化产品,“‘丧文化’四大天王”就是国外与本土“丧文化”结合的产物。“丧文化”的流行主要有以下原因:一是“丧文化”与青年群体排遣孤独情绪和无助感的现实需要相契合。近年来,中国社会日新月异的发展为青年群体的成长带来更多机遇的同时,也使得这一群体在高速运转的工作与生活节奏中遭遇更多挑战,个体的焦虑与不安需要得到合理释放,“丧文化”恰好在其中起到了情绪调节与管理的作用。二是“丧文化”风格与青年群体的话语表达方式相契合。与“80后”相比,作为“丧文化”传播与再创作主体的“90后”“00后”,更加热衷于通过吐槽与自黑的表达方式直率地抒发内心情感。可以说,“丧文化”创设了一种群体内部个体之间表达与沟通的渠道。三是技术的发展对于“丧文化”多元内容的创作和扩大传播起到了促进作用。应该说“丧文化”所具有的一些特征是长期根植于社会和大众生活之中的,其之所以能够成为当下的一种流行现象,自然离不开技术的革新与改进。图像和影视处理技术为“丧文化”提供了再创作的可能,媒介传播技术为“丧文化”内容的传播提供了极大便利。而通过对内容的再生产和广泛传播,“丧文化”所表征出来的一些消极社会情绪,折射出青年群体真实的生存状况,呈现了该群体在深刻社会变革中复杂多样的心理状态。

在“丧文化”传播的主阵地——网络社交平台上,流行语汇和表情动图是展现其文化特色的核心文本。笔者认为“丧文化”文本可归纳为三大类型:“落差丧”“压力丧”“病态丧”。一是因孤独、渺小、无力感而导致的“落差丧”。“条条大路通罗马,而有些人就生在罗马”“别灰心,人生就是这样起起落落落落落落”“你全力做到的最好,可能还不如别人的随便搞搞”等“丧”格言以自嘲的方式间接揭示了因社会经济飞速发展和城市化进程加速所带来的阶段性资源分配不均、社会分层固化、社会流动缓慢等现象。二是因消极、无奈和不确定感构成的“压力丧”。“新的一天,一定会迎来新的打击”“单身没关系,以后单身的日子还长着呢”,以及“不要加班,不要加班,不要加班,我累得像只狗”(《感觉身体被掏空》歌词),体现了青年群体在诸如恋爱、婚姻、工作等生存压力之下的社会焦虑。三是负面情绪堆积所形成的具有破坏性、致命性的“病态丧”。大多数青年在“丧文化”中体现出的自嘲行为并不是真正认同自己很“丧”“一无是处”,相反,作为一种自我保护的策略,他们通过自我否定和宣泄沮丧情绪来化解尴尬、舒缓焦虑,更在“丧文化”的群体表达中寻得群体共鸣、情感认同和心灵慰藉。当然,不排除极少数青年可能会真的陷入“丧”的负面情绪不能自拔,偏离正常生活与工作轨道。因此,主流社会对于这一部



分呈现出“丧文化”状态的青年人应该给予更多的关注与关爱,用社会主义核心价值观有效引导他们尽早摆脱颓废与沉沦。

“丧文化”在互联网中流行,其娱乐化、平民化的特点受到一部分青年人的青睐。“他们以‘丧文化’符号作为认同标识而聚集在社交公共平台,交流和对话,形成身份建构和文化共同体。”<sup>[6]</sup>利用这一线上空间,青年群体可以有选择地记忆、再创作与传播,实现其于虚拟世界的释放与狂欢。该群体也试图通过这种方式将自我的内心诉求和社会心态、集体情绪进行互构,进而促进自我与集体的互存。撇开“丧文化”所存在的负面性不谈,其在与主流文化进行意义博弈的同时,也在一定程度上间接引导着年轻人正视社会问题、认清社会形势,为他们更好地面对失败与挫折提供可能。然而,“丧文化”作为一种逐步兴起的青年亚文化,也正遭遇文化价值的商业开掘,比如“丧茶”“UCC 咖啡”“没希望酸奶”等。可以预见,一旦“丧文化”被过度消费,一段时期之后,它也会逐渐被青年群体抛弃,新的亚文化样态将取而代之,成为透视青年群体社会心理的新窗口。

### 三、消解式抵抗:《中国有嘻哈》与网络综艺

2017年暑期,一档名为《中国有嘻哈》的音乐选秀节目在“爱奇艺”视频网站推出。作为本土嘻哈文化崛起的现象级节目,《中国有嘻哈》将原本在中国流行音乐体系中处于边缘地带的地下说唱推向大众,将嘻哈文化中的饶舌艺术予以专门化、媒介化地呈现。通过传播“主张表达、强调态度”的理念,致力于构建全新的嘻哈文化风格,形成了令受众耳目一新的综艺景观。

嘻哈文化,是20世纪70年代兴起于美国纽约的一种由多种元素构成的街头文化,反映了美国社会种族的交融与冲突、政治的斗争与妥协等。嘻哈文化的价值核心在于尊重自我,追求自由与权利,呈现出强烈的反叛性。嘻哈文化主要包括节奏说唱(rap)、转动唱片及混音(打碟)、涂鸦艺术(graffiti)、街舞(street dance)四大元素,还涵盖了潮流服饰、时尚文身、街头篮球、极限运动等多种表现形式。随着时代发展,嘻哈文化逐渐在全球范围流行,深受青年的喜爱与追捧。20世纪90年代,嘻哈文化传入亚洲,继日本、韩国之后,这一把时尚之火逐步蔓延至我国,在本土青年中掀起了一次又一次的嘻哈时尚浪潮。

虽然直到今天嘻哈热依旧未减,但是嘻哈文化作为小众文化,长期以地下说唱文化的身份生存于青年受众的小圈子中,也一直被认为是一种青年亚文化。嘻哈乐者们所彰显出的亚文化风格主要表现在两个方面:一是在夸饰装扮上。他们热衷于穿着带有膨胀效果的宽大服饰,梳着流行于雷鬼乐的小脏辫,戴着象征财富与身份地位的金牙与金链。二是在个性十足的谈吐上。他们通过押韵的说唱方式,尽情宣泄与释放个人情绪,展现对待生活的个性化态度。

2014年被称作“网络综艺元年”,各大视频网站大规模进军综艺节目制作领域。从当年辩论脱口秀《奇葩说》的一枝独秀,到如今《火星情报局》《吐槽大会》《我爱二次元》等节目在形式和内容上的多元,网络综艺数量迎来爆发式增长。《中国有嘻哈》缘何能在竞争中脱颖而出受到年轻人的追捧?从网络上讨论的内容来看,主要有以下原因:一是明星评委与优秀选手自带热度。节目播出伊始,微博中有关吴亦凡是否有资格担任导师,以及“嘻哈侠”真实身份的讨论便热度空前。二是节目细节设计与创新出色。每期节目设定的场景都通过“中央车站”这一视觉符

号串联,这一元素有着强烈的工业化气息,符合嘻哈文化的气质与生长氛围。三是节目中的金句频出。吴亦凡的一句“你有 freestyle 吗?”成为网络流行语,风靡一时。另外,在选手的 diss 环节中,赵涛强怼 GAI“我们之间的距离不仅仅体现在身高上”“技术高得好比你发际线”等,都对节目的广泛传播起到了推动作用。四是节目中的矛盾冲突强烈。嘻哈精神中所提倡的“挑战”“突破”,使得选手之间充满竞争;嘻哈文化所提供的天然戏剧性冲突,带来了许多尖锐的热点话题,也为节目增加了看点。

萨拉·桑顿(Sarah Thornton)在《亚文化读本》一书中指出:“亚文化具有社团的特性,但这个词语又有着天生的反抗性质,是一种追求与主流成人社团相异的社会团体。”<sup>[7]</sup>嘻哈文化源于失业与贫穷,美国贫民区的黑人用快节奏说唱的方式使自己处于亢奋状态,并借此来创造视听的愉悦感。这种街头文化很快演变为底层阶级表达自我主张、宣泄愤懑情绪的手段,这就是嘻哈文化反抗精神的最初体现。当然,作为一种亚文化,嘻哈文化也会大量挪用、占有和消费某些商品,并根据需要,创造性地改变这些商品所隐藏着的阶级意识形态和传统意涵,从而实现仪式抵抗。当这样一种逐渐形成独立风格的亚文化音乐类型得到社会更多关注的时候,就将很难逃脱被商业化的命运,《中国有嘻哈》的横空出世便是一个例证。

我们在这里所讨论的《中国有嘻哈》节目呈现出的嘻哈文化已经与传统意义上的嘻哈文化大相径庭。随着网络媒介的快速成长和普及,嘻哈文化作为“阶级、种族、性别”抵抗的色彩已经大为减弱乃至遁踪,而其释放压力、追求快感的娱乐属性则愈发明显。同时节目在嘻哈文化的呈现过程中,也在努力隐藏或摒弃拜金、情色与违法的内容,以此换取更广泛的文化认同和传播影响力。事实上,越来越多关于“梦想”“亲情”“友谊”的主流价值观对嘻哈文化进行着逐步收编。这就表明,一方面嘻哈文化可能正被主流文化尝试驯化,另一方面嘻哈文化也许正是通过被征用,进行着意义层面上的又一次颠覆改写与重新定义。

#### 四、网络游戏:碎片化语境下的娱乐狂欢

近几年,生存类网络游戏《绝地求生:大逃杀》凭借游戏体验的真实性、平衡的竞技性和较低的入门门槛,在网络世界掀起了一股“吃鸡”<sup>①</sup>热潮。这是继《英雄联盟》之后,又一款炙手可热的现象级网络游戏。《2018年中国游戏产业报告》的<sup>②</sup>数据显示,2018年度中国游戏用户为6.26亿,游戏市场实际销售收入约为2144.4亿元,其中网络游戏的收入约为1339.6亿元,是促进游戏产业高速发展的核心动力。

网络游戏(下简称“网游”)是指“利用TCP/IP协议,以Internet为依托,可供多人同时参与的数字化游戏”<sup>[8]</sup>。网游发端于1978年,这一年一款名为Mud(中文译称“泥巴”)的实时多人交互网游在英国编写完成。随着20世纪90年代后期互联网在国内的逐步普及,Mud游戏也逐渐在本土盛行。与此同时,本土网游商也着手开展网游的自主研发。1998年6月,“联众游戏世界”的游戏服务器正式架设于互联网运营服务平台“东方网景”,开始免费提供5种对弈类游

①网络流行词,指玩家在网络游戏《绝地求生:大逃杀》中取得第一。

②报告由中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会(GPC)主办,伽马数据(CNG中新游戏研究)负责数据分析和报告撰写。

戏供用户联网对战。从此以后,本土的网游开始了从量增到质变的不断发展。

随着网游的兴盛与不断普及,悄然滋生的网游文化已经成为我国流行文化的典型代表之一,网游也逐渐演变成青年们热衷的娱乐方式之一。网游文化之所以能够获得青年的广泛认同,主要归因于以下几个特点:一是提炼吸收流行文化中的时尚元素。与单机游戏相比,网游可以通过不定期更新的方式,对游戏的角色、情节、道具等进行推陈出新,把流行元素整合到游戏中,使游戏具有更多新鲜感。二是相较于现实世界,可以轻松快速实现成功。在游戏中,玩家可以通过角色扮演的方式展现自我,父权文化带来的领袖气质、精英阶层具备的文化资本、上流社会的经济实力都可以在不断“修炼”中轻而易举地获得<sup>[9]</sup>。三是提供给玩家更多的自主支配权。在网游的世界里,玩家们可以通过不同类型的角色选择与体验,来满足各自的心理需求。当然自主性的赋予不仅会产生于刀光剑影中冲锋陷阵、快意恩仇和攻城略地的侠义行径,也会引发为传统道德伦理所不容的趁火打劫、杀人越货和巧取豪夺的不法勾当。

如今网游已经可被称作一个大的集合概念,对其进行细分的话,主要可分为网页游戏、电脑客户端游戏、移动手机客户端游戏(下简称“手游”)。前几年受到电脑客户端游戏的极大冲击,中国网页游戏市场规模持续萎缩,而伴随着智能手机的快速成长,手游开始异军突起。《2018年中国游戏产业报告》的数据显示,2018年移动游戏用户规模达6.26亿人,市场销售收入超1339.6亿元,占中国网游市场份额的62.5%,呈现出引领整个网游市场的新趋势。手游已逐渐成为青年娱乐的一种新的主流游戏形态,其表现出的特点除了包括前文提到的网游的一般特征,还包括用手机进行娱乐的随时随地性。荷兰人赫伊津哈曾提出:“游戏最重要的特征之一是它在空间上与平常生活的脱离。”<sup>[10]</sup>在很多场所,青年只需联通网络,打开手游界面,就能够实现自身与外在世界的隔绝,达到一种“将真实虚拟化,将虚拟真实化”<sup>[11]</sup>的状态。与电脑客户端游戏相比,大多数手游操作简单、易于上手,而且每一局的时长更短,便于青年充分利用碎片化的时间娱乐。当然对于充满无限活力与创造力的青年群体而言,游戏世界中的娱乐并不能充分满足娱乐的需要,越来越多的青年开始投身于对网游文化二次创作的狂欢之中。

凭借精良的制作水准,以及对流行元素的准确把握与有机融合,一款名为《剑侠情缘3》的网游风靡同人创作圈,很多类似题材作品便大量涌现于以B站、《剑网3》同人贴吧、晋江文学城为代表的网络平台。这些原创文本主要可分为两种类型:一种是在原作基础上进行的同人创作,此类作品中充满原作的影子。例如网络同人小说《醉梦千秋会相逢》就延续了裴元与洛风在游戏里的角色个性与门派背景,展现了一段惊心动魄的江湖恩怨。另一种是脱离了网游本身的架空作品,此类作品大多只会选取原作中的某一个点。比如在《酒僧》这一同人动画中,就只保留了游戏里的人物着装和环境陈设,而内容则与原作完全不同。酒僧与书生被一起放置到另一个完全不同的情节和结构中,被全新改写。值得一提的是,随着同人制作影响力的不断扩大,很多网游开发商对同人创作采取了积极态度,甚至还会主动进行引导。《剑侠情缘3》就是努力打造同人生态圈的典型代表。早在2011年年底,该游戏的官方微博就提出“大力建设同人文化”的口号,并通过一系列的运营活动鼓励玩家进行同人创作。《剑侠情缘3》官方还通过力推游戏视频拍摄工具的方式,让众多玩家可以更为专业地开展同人创作。而另一款网游《天涯明月刀》则在游戏内嵌了“自由摄像机”的代码数据,同人爱好者只需要在聊天对话框输入相应数字、符号,就可以实现镜头推拉、视角切换、背景虚化等操作。

斯图尔特·霍尔认为:“说两群人属于同一种文化,等于说他们用差不多相同的方法解释世界,并能用彼此理解的方式表达他们自己,以及他们对世界的想法和感情。”<sup>[12]</sup>正如霍尔所言,网游玩家是一类运用特有的语言、以近乎沉迷的态度拥抱网游文化并积极参与、创造着网游文化的群体。霍尔还强调文化生产是有目的的,因为文化生产一定要表征某种意义。所以说,在商业目的推动下产生的文化产品——网游,也自然而然地表征着商业意义和商业之外的其他意义。比如玩家们通过娱乐和同人创作所完成的自我价值的实现、自我能力的超越以及对现实压力的释放与反抗等。约翰·费斯克曾将大众文化比喻成一个斗争的场所。在他看来,这种斗争突出表现在大众文化日渐成为对支配文化的一种抵抗力量<sup>[13]</sup>。作为互联网时代的一分子,网游文化处于大众文化的斗争场域之中,支配方是掌控着话语权的主流文化,抵抗方则是拒绝被主流文化同化的以青年为主体的游戏群体。我们发现青年不仅是网络游戏的消费者,更成为充满积极性和创造性的文化生产者。在对网络游戏进行同人创作的过程中,青年以自己的方式解读和重构着网游的意义,实现了于虚拟世界中的一种意义抗争。

## 五、结语

以上是对近些年亚文化事件或热点现象的叙述分析,这些事件或现象分别从不同侧面折射出中国当代青年真实的生存体验和深刻社会变革中复杂多样的心理状态,既凸显了青年群体的特征,又反映了当前社会转型的现实。而不无巧合的是,近些年亚文化事件或热点现象都与网络空间传播和网络媒介特点息息相关。正如曼纽尔·卡斯特所言,“我们个人和集体存在的所有过程都直接受到新技术媒介的塑造”<sup>[14]</sup>。在互联网时代的大背景下,较之传统媒介时代,青年亚文化已经出现结构性转向,青年亚文化凭借着对网络技术优势的掌握正在巧妙地开展针对主流文化的游击战,这其中就包括了弹幕技术引领的一种全新的互动式观看方式,这种观看方式实现了观众对影像文本的解码狂欢。网络在改变青年群体的价值观念、思维方式、行为模式和道德标准的同时,也在为青年群体释放压力、寻求认同和实现相对温和的消解式抵抗创造更多空间。“为了促进青年的健康发展,我们要将社会主义核心价值观融入网络青年亚文化中,提升其对社会主义核心价值观的认同感和践行力”,同时,“我们要在坚持社会主义核心价值观要求的基础上,汲取网络青年亚文化中的有益成分,并将其融入主流文化建构中,通过运用多元化的媒体渠道、新形式和新方法,不断提升主流文化的传播力,充分发挥网络青年亚文化对主流文化的补充功能”<sup>[15]</sup>。总而言之,我们应该高度重视网络文化建设,通过顶层设计规划、法制体系完善、部门协调配合、社会积极参与等综合治理方式,强化网络文化内容建设,促进主流文化与青年亚文化的良性互动,从而推动本土网络青年亚文化朝着健康、积极的方向稳步发展。

### 参考文献:

- [1] 2018年全国规模以上文化及相关产业企业营业收入增长8.2% [EB/OL]. (2019-01-31) [2019-03-01]. [http://www.gov.cn/xinwen/2019-01/31/content\\_5362727.htm](http://www.gov.cn/xinwen/2019-01/31/content_5362727.htm).
- [2] 黄仕强. 虚拟偶像产业走上风口 [N]. 工人日报, 2019-02-20 (7).
- [3] 萧子扬, 常进锋, 孙健. 从“废柴”到“葛优躺”: 社会心理学视野下的网络青年“丧文化”研究 [J]. 青少年学刊, 2017 (3): 3-7.



- [4] 夏征农,陈至立.辞海[M].6版.上海:上海辞书出版社,2010:1611.
- [5] 董扣艳.“丧文化”现象与青年社会心态透视[J].中国青年研究,2017(11):23-28.
- [6] 杜骏飞.丧文化:从习得性无助到“自我反讽”[J].编辑之友,2017(9):109-112.
- [7] GELDER K, THORNTON S. The subculture reader [C]. London: Routledge, 1997.
- [8] 吴小玲.网络游戏:一种大众文化的兴起[J].天府新论,2009(3):124-127.
- [9] 蔡骥,谢珍.亚文化视域下的网络游戏族[J].湖南城市学院学报,2010,31(2):61-65.
- [10] 赫伊津哈.游戏的人:文化中游戏成分的研究[M].何道宽,译.广州:花城出版社,2007:20.
- [11] 鲍鲟.网游:狂欢与蛊惑[M].苏州:苏州大学出版社,2012:4.
- [12] 斯图尔特·霍尔.表征——文化表征与意指实践[M].徐亮,陆兴华,译.北京:商务印书馆,2013:3.
- [13] 臧海群,张晨阳.受众学说:多维学术视野的观照与启迪[M].上海:复旦大学出版社,2007:152.
- [14] 曼纽尔·卡斯特.网络社会的崛起[M].夏铸九,王志弘,译.北京:社会科学文献出版社,2006:64.
- [15] 朱雷.网络青年亚文化何以健康发展[J].人民论坛,2019(2):116-117.

## New Landscapes of Subculture Presentation and Expression —A Review of the Hot Spots of Youth Subculture

Yan Wanqi, Ding Fei

**Abstract:** With the rapid development of the network media, the mainstream culture is prosperous and the youth subculture is by no means inferior. The young with creativity and imagination carry out many cultural practices and hot phenomena emerge one after another. New network youth cultures such as star worship, network “Sang culture”, network variety show and cyber games have been developing rapidly. Internet technology provides the strong driving force for the development of subculture and it presents new landscapes.

**Keywords:** subculture; internet technology; hot phenomena; landscape

(收稿日期:2019-03-22;责任编辑:陈鸿)